

Chris Vogelsänger und Anna Kokenge

Raketen, Spione und Rote Telefone

**Filmische Imaginationen des Kalten
Kriegs**

Q-Tutorium

im Sommersemester 2017 und Wintersemester 2017/18

Humboldt-Universität zu Berlin

Philosophische Fakultät

Institut für Geschichtswissenschaften

1. Einleitung

Als am 14. März 1954 der japanische Fischkutter »Dai-go Fukuryū-maru« (Glücklicher Drache V) in den Hafen von Yaizu zurückkehrte, bot sich den Anwesenden ein schrecklicher Anblick. Die Haut der 23 Besatzungsmitglieder war stark verbrannt und es stellte sich heraus, dass alle schwer strahlenkrank waren. Am 1. März wurden sie nahe der Marschallinseln Zeugen des amerikanischen Kernwaffentests »Castle Bravo«, der bis heute stärksten Wasserstoffbombendetonation. Nachdem sich der Himmel verdunkelte, ergoss sich aus der atomaren Wolke etwa drei Stunden lang sandiger Regen auf das Boot. Ein Mitglied starb noch im selben Jahr, sechs weitere erkrankten später an Leberkrebs. Sie waren Opfer des Kalten Krieges, der die Welt in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts in Atem hielt.

Sie waren damit zugleich auch Inspiration für den japanischen Filmproduzenten Tomoyuki Tanaka. Noch im selben Jahr ließ dieser das wohl bekannteste Leinwandmonster aus dem Meer aufsteigen: *Godzilla* (J 1954, R.: Ishirō Honda) »war ein Kino-Manifest gegen den Einsatz von Nuklearwaffen, das Japan damals an die gesamte Welt richtete«, so der Assistent des Monster-Schöpfers (Buttgereit 2011). Der Film war mehr als ein schnell produzierter Genrestreifen. Neun Jahre nach den Bombenabwürfen von Hiroshima und Nagasaki und der folgenden bedingungslosen Kapitulation Japans im Zweiten Weltkrieg und zwei Jahre nach dem Ende der US-amerikanischen Besatzungsregierung, die durch Zensur ihren Einfluss vor allem auf die Filmindustrie des Landes geltend machte, musste ein Film, der all das scheinbar ignoriert, als Provokation verstanden werden (Yomota 2007: 114). Trotz alledem wurde der Film zu einem riesigen Erfolg und begründete das japanische Genre des *Kaijū Eiga* (Monsterfilm), das *Godzilla* in den folgenden Jahrzehnten mal als freundliches Monster für das Kinderfernsehen, mal als nationalistischen Kämpfer gegen den amerikanischen Riesenaffen King Kong inszenierte.

Godzilla sollte aber mitnichten als ein rein japanisches Phänomen verstanden werden. Für seinen Film ließ der Produzent Tanaka den Film *The Beast From 20.000 Fathoms* (USA 1953, R.: Eugène Lourié) in großen Teilen Szene für Szene nachstellen, eine US-amerikanische Science-Fiction, der in einer Reihe mit anderen zeitgenössischen Filmen den Einsatz von atomaren Waffen propagierte. Auch in den Kinos der einstigen Besatzungsmacht USA wurde der Film – trotz miserabler Kritik – zum Erfolg. Doch bekamen die US-Bürger 1956 unter dem Titel *Godzilla, King of the Monsters!* einen ganz anderen Film zu Gesicht. Der amerikanische Verleih kaufte die Rechte mit dem Zugeständnis, dass er den Film neu bearbeiten dürfe. Unter der Regie von Terry Morse wurde der Film um etwa 40 Minuten beschnitten, mit 20 Minuten nachgedrehtem Material angereichert und mit neu geschriebenen Dialogen sehr nachlässig synchronisiert. Die pazifistische Botschaft des Films war so verschwunden. Erst 1982 – der Beginn einer Phase wieder aufflammender militärischer Rüstung unter Reagan – wurde die japanische Originalversion des Films auch in den USA gezeigt.

Anlässlich des 50-jährigen Jubiläums des ersten Films 2004 erlangt *Godzilla* als »The Monster That Morphed Into a Metaphor« in der New York Times späte Anerkennung. Raffertys Artikel bildet dabei nicht einmal das gesamte Spektrum der *Gojira*-Interpretationen der letzten 50 Jahre ab: *Godzilla* stelle ganz universell die Verkörperung von Zerstörung und Anarchie da; *Godzilla* verweise auf die Wehrlosigkeit Japans angesichts der kommunistischen Bedrohung, wobei auch die fehlende US-Hilfe zeige, wie sehr das Land auf sich selbst zurückgeworfen sei; *Godzilla* beweise, dass eine zu milde und liberale Politik das Land an seine Feinde ausliefere; *Godzilla* sei die Verkörperung der im Pazifik-Krieg gestorbenen japanischen Soldaten; *Godzilla* stelle die Verkörperung des »Traumas« eines von seinen imperialistischen Machtphantasien gestürzten Landes dar, dass als bisher einzige Nation die

Zerstörungskraft von Atomwaffen erfahren hatte; *Godzilla* diene damit zur Re-Interpretation der Geschichte Japans im 20. Jahrhundert als eine Opfergeschichte; *Godzilla* verbinde das Trauma mit den Ängsten des Kalten Krieges und den Spannungen Japans gegenüber den Vereinigten Staaten; *Godzilla* sei damit das Bild der »national Japanese melancholia« (Anderson 2006: 26).

Leinwandmonster wie *Godzilla* stehen allegorisch für die cineastische Beziehungsgeschichte des Kalten Krieges. Schon 1965 erkannte Susan Sontag diese Spielfilme als lohnenswerte Untersuchungsgegenstände, da sie als Spiegel einen Zugriff auf »weltweite Ängste« anbieten (Sontag 2009: 297). Zwischen Abgrenzung und Adaption, zwischen Angst und Lust, zwischen Pazifismus und Wettrüsten sind es vor allem immer wieder »die Bombe« und das mit ihr verbundene Udenkbare, welche die Phantasien der Filmemacher beflügelten. So sind es auch die gescheiterten Verhandlungen um eine weltweite Atomwaffenkontrolle, in deren Umfeld der Begriff »Kalter Krieg« 1947 zuerst geprägt wurde (Stöver 2007: 12 ff.). Auch wenn die Bedrohungslage immer real war, so existierte der Atomkrieg doch vor allem in Simulationen, in der Literatur und in Filmen (Nanz/Pause 2013: 8 f.).

Doch nicht nur Urzeitmonster verkörperten die filmische Auseinandersetzung mit dem Systemkonflikt. Geheimagenten wurden auf beiden Seiten des Eisernen Vorhangs zu Helden des Kinopublikums. Wobei nicht nur der omnipotente britische Geheimagent James Bond die Welt immer wieder vor dem Abgrund rettete. Zu den bekanntesten Filmen gehören daneben die Literaturverfilmungen *The Spy who came from the Cold* (GB 1965, R.: Martin Ritts) und *Torn Curtain* (USA 1966) von Kinoaltmeister Alfred Hitchcock. Diese Filme sind heute nicht nur aus stilistischen Gründen kanonisierte Klassiker der Filmgeschichte, sondern eignen sich aufgrund ihrer Geheimdienstdarstellungen in besonderer Weise als Gegenstand einer Mediengeschichte des Kalten Krieges, thematisieren sie diesen doch ganz konkret. Dabei ist es kein Zufall, dass beide Filme in Berlin spielen und damit in ebenjener Stadt, die als Sinnbild des Kalten Krieges schlechthin gilt. Es ist der Schauplatz der deutsch-deutschen Teilung, der in Filmen wie Konrad Wolfs *Der geteilte Himmel* (DDR 1964) oder Gerhard Kleins *Eine Berliner Romanze* (DDR 1955) zeigt, wie weit der »Eiserne Vorhang« auch in den privaten Alltag hineinragte.

Der Spielfilm stellt als »Institution an der Schnittstelle zwischen Politik und Kultur« wohl eine der wichtigsten Waffen des »Krieges in den Köpfen« dar. Vor allem im Film wurden in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts »öffentliche Konflikte um die weltanschauliche und internationale Positionierung des Gemeinwesens ausgetragen« (Lindenberger 2006: 345). Damit ist er gerade in seiner formalen sowie inhaltlichen Vielfalt ein besonders geeigneter und wertvoller Gegenstand, um die Kultur- und Gesellschaftsgeschichte des Kalten Krieges zu untersuchen. Nicht immer treten die Motive offen zu Tage: »Extreme Feindbilder, schwelende Angst und stereotype Versatzstücke der Polarisierung sind Kennzeichen einer symbolischen Verweisart auf den Kalten Krieg, sodass insbesondere eine ganze Reihe von [...] Filmen als Simulationsspiele der möglichen Gefahren und einer kommunistischen Unterwanderung angesehen werden können.« (Brunner/Schlichter 2012) Zwar hält der Spielfilm über den Ansatz der *Visual History* schon seit einiger Zeit vermehrt Einzug in die deutsche Geschichtswissenschaft, doch tut man sich hierzulande – abgesehen von einigen Beiträgen zu Spionagefilmen – in der Forschung bisher noch schwer, auch abseitige Erzeugnisse der Populärkultur als legitime Gegenstände der Geschichte des Kalten Krieges heranzuziehen. In der angloamerikanischen Forschung hingegen fehlen derartige Berührungsängste völlig. Gerade Spielfilme werden als besonders geeignet betrachtet, den Forderungen der *Cold War Studies* nach einer Historisierung des Kalten Krieges in multipolarer und transnationaler Perspektive nachzukommen (Greiner 2010). Im Seminar wurden filmische Imaginationen des Kalten Krieges in ihrem ganzen

Facettenreichtum untersucht; im Mittelpunkt stand dabei stets die Frage, welches Bild der Geschichte die in den Filmen erzählten Geschichten entwerfen.

2. Vorgehensweise

Spielfilme als Quellen historischer Forschung gehören seit einigen Jahren zum festen Bestandteil der Seminarpläne geschichtswissenschaftlicher Institute. Vor allem aus der Zeitgeschichte sind Spielfilme nicht mehr wegzudenken und dienen so nicht selten als Grundlage für studentische Abschlussarbeiten. Die Beschäftigung mit Spielfilmen eröffnet den Studierenden einen vermeintlich einfachen Zugang zu einer großen Vielfalt kulturgeschichtlicher Fragestellungen und stellt ihnen ein ebenso vielfältiges Angebot an methodischen Werkzeugen zur Verfügung. Die buchstäblich oberflächliche Zugänglichkeit von Spielfilmen erweist sich aber in den meisten Fällen als Trugschluss: Spielfilme sind komplexe kollektiv entstandene Produkte, deren Entstehungsprozess und Urhebererschaft erst rekonstruiert werden müssen und nicht immer klar einzelnen Akteuren zuzuordnen sind; Spielfilme stellen als Bewegt-Bilder einen ganz eigenen Quellentypus dar, dessen Analyse immer auch auf die Werkzeuge anderer Fachdisziplinen angewiesen ist; Spielfilme verhalten sich immer zu ihrem Platz in der Filmgeschichte und verlangen nach einer Lektüre, die über den einzelnen Film hinausgeht; Spielfilme rufen eine Vielzahl von Reaktionen – emotionale, ästhetische, gesellschaftliche oder politische – hervor, die wiederum nur schwer zu rekonstruieren sind.

Die Veranstaltung unternahm vor dem Hintergrund dieser Herausforderungen den Versuch, sich anhand von Spielfilmen als Gegenstand und Quelle der Geschichte des Kalten Krieges zu nähern, und sprach damit sowie mit der thematisch offenen Anlage Studierende der verschiedenen geistes- und gesellschaftswissenschaftlichen Disziplinen an. Die Gruppe der Teilnehmer*innen des Seminars erwies sich hinsichtlich ihrer Semesterzahl sowie ihrer Studienfachrichtungen als sehr divers. Zunächst mussten daher gemeinsam die zentralen historischen Eckdaten und Narrative des Kalten Krieges erarbeitet werden. Anschließend erstellten die Teilnehmer*innen einen Katalog von repräsentativen Themenblöcken, der zum einen die wichtigsten Fragestellungen zur Geschichte des Kalten Kriegs entfalten und zum anderen an deren filmische Adaptionen ausgerichtet sein sollte. Zeitgleich zeigte sich, dass es zunächst notwendig – aber gar nicht so einfach – war, in Frage kommende Filme zu sammeln. Es entstand ein Quellenkanon mit Spielfilmen – später auch Serien –, der zum Ende 277 Titel zählte. Als methodische Grundlage der historischen Filmanalysen dienten uns die »Dimensionen der Filmanalyse« nach Helmut Korte: Auf den Ebenen von »Bedingungsrealität« (Kontext der Entstehung), »Filmrealität« (filmimmanente Bestandteile), »Bezugsrealität« (Verhältnis des Films zu realen Begebenheiten) und »Wirkungsrealität« (die Rezeption des Films) lassen sich Spielfilme umfassend auch auf historische Fragestellungen hin untersuchen (vgl. Korte 2010: 19–32). Nach gemeinsamen Beispielanalysen im Genre des Agentenfilms stellten die Teilnehmer*innen ihre eigenen Beiträge vor. Aus dem Themen-Katalog entwickelten sich nach Abstimmung mit dem Seminar Themenblöcke, wie z. Bsp. »Angst, Unterwanderung & Paranoia«, »Stellvertreterkriege« oder »Deutsche Teilung«. Die einzelnen Themen und Filmvorstellungen wurden durch die Lektüre geschichtswissenschaftlicher Texte begleitet, wodurch ein Diskussionszusammenhang von historischem Kontext, Filmgeschichte und Geschichtskultur entstand.

Tatsächlich konnte so ein sehr vielschichtiges Bild des Kalten Kriegs gezeichnet werden: Von Trash-Produktionen, über Hollywood-Klassiker bis hin zu Werken aus asiatischen Ländern – etwa *Taegukgi hwinalrimyeo/Brotherhood* (KOR 2004, R.: Kang Je-gyu) oder *Ikimono no Kiroku/Bilanz eines Lebens* (JAP 1955, R.: Akira Kurosawa) – näherten sich die Teilnehmer_innen dem Gegenstand aus sehr

unterschiedlichen Perspektiven. So wurde etwa nach der Funktion der metaphorischen Darstellung des Kommunismus in populären SciFi-Filmen wie *John Carpenter's The Thing* (USA 1982, R.: John Carpenter) oder *The Blob* (USA 1958, R.: Irvin S. Yeaworth jr.) gefragt. Filme wie *Full Metal Jacket* (UK, USA 1987, R.: Stanley Kubrick) oder *Platoon* (USA 1986, R.: Oliver Stone) wurden als Beispiele präsentiert, die zeigen, wie sehr das historische Bild des Vietnamkriegs von popkulturellen Produkten beeinflusst ist. Dagegen inszenieren Filme wie *Torn Curtain* (USA 1966, R.: Alfred Hitchcock) oder *Funeral in Berlin* (UK 1966, R.: Guy Hamilton) die Berliner Mauer überraschend durchlässig. Das heute wirkmächtige Bild der deutsch-deutschen Teilung ist im zeitgenössischen Kino nur vereinzelt zu finden.

Ursprünglich sollten die Teilnehmer_innen aus ihren Präsentationen einen oder mehrere Beiträge für eine geplante und bereits vorbereitete Website verfassen. Diese Planungen mussten allerdings im Laufe des Seminars aufgegeben werden. Neben der zu geringen Teilnehmer_innenzahl im ersten Kurshalbjahr (5 Personen, die später nur noch sehr unregelmäßig erschienen) waren es vor allem die oben skizzierten methodischen Probleme, aufgrund derer der Kurs entschied, die erarbeiteten Ergebnisse nur in kleiner Runde zu präsentieren.

Das Tutorium wurde über zwei Semester durchgeführt und blieb in seinem inhaltlichen Aufbau dabei weitestgehend gleich. Aufgrund der Erfahrungen aus dem ersten Semester wurde das Seminar im zweiten Durchlauf allerdings nicht mehr als Blockveranstaltung, sondern als wöchentliche Sitzung abgehalten. Da Filmseminare durch die Sichtungen der Spielfilme sehr zeitintensiv sind, ist die Bereitschaft der Teilnehmer*innen zusätzliche Zeit zu investieren essentiell. Das ist im Wochenrhythmus weitaus besser zu organisieren als mit Blockveranstaltungen.

3. Fazit und Forschungsausblick

Kann die Geschichte des Kalten Kriegs ohne Blick auf die Vielzahl von Spielfilmen, die direkt oder indirekt vom Konflikt der Systeme beeinflusst waren und sind, überhaupt geschrieben werden? Es gibt gute Gründe, dies zu verneinen. Der Kinosaal erscheint bei genauer Betrachtung gar als ein Schlachtfeld *sui generis*, auf dem die Ideologien um die Gunst des Publikums kämpften. Zwar mag man den Sieger der popkulturellen Auseinandersetzung aus heutiger Perspektive schnell benennen, doch sollte man dabei nicht vergessen, die jeweiligen Filme und ihre Wirkungen zu historisieren. Auch fallen die immer gleichen Namen, wenn es um die Frage geht, welche Filme in den Fokus genommen werden sollen. Auch wenn sich die Filmgeschichte des Kalten Kriegs, wie auch die Zeitgeschichte, in den letzten Jahren immer mehr auch abseitigen Genres geöffnet hat, so fehlt es doch gerade im deutschsprachigen Raum an interessanten Studien.

Das Seminar hat gezeigt, dass es vor allem heute vergessene Filme und abseitige Genres sind, die die Meistererzählungen des Kalten Krieges aufbrechen. Vor allem diese Beobachtungen boten im Verlauf der Veranstaltung die besten Ansatzpunkte, einzelne Filme und Phänomene zu historisieren. Im Seminar stellte sich heraus, dass auf Seiten der Studierenden ein sehr großes Interesse an außereuropäischen bzw. außereuropäischen Produktionen besteht – der Zugang zu diesen Filmen gestaltet sich aber als schwierig und passende Literatur existiert kaum. Es bedarf also weiterer Projekte und Übersetzungsleistungen, um die Vielfalt der filmischen Repräsentationen des Kalten Kriegs zu erschließen.

Spielfilme sind ein idealer Gegenstand für den interdisziplinären Ansatz des forschenden Lernens. Sie verlangen in ihrer Beschaffenheit nach methodischer wie thematischer Offenheit und Reflexion.

Dennoch stieß das Seminar an die oben skizzierten Probleme beim Umgang mit Spielfilmen. Zwar bereicherten beispielsweise tongestalterische Detailanalysen oder psychologische Annäherungen das Seminar sehr, doch blieb bis zum Ende die Schwierigkeit, eine historisierende Perspektive – die sich nicht bei der beliebten Frage nach der »historischen Authentizität« des Dargestellten aufhält – auf den Gegenstand zu gewinnen. Die Voraussetzungen für die Arbeit mit und an Spielfilmen haben sich dabei ebenfalls wie die nicht abschließend zu beantwortende Frage nach dem Quellenwert und dem angemessenen Umgang mit Spielfilmen als problematisch erwiesen. Es ist eben doch notwendig, sich in ganz unterschiedliche disziplinäre und historische Kontexte einzuarbeiten: Ohne das Wissen um den historischen Kontext des jeweiligen Films bzw. des Kalten Kriegs sind Bezüge nur schwer auszumachen. Ohne zumindest grundlegende Kenntnisse filmanalytischer Begriffe bleibt eine Beschreibung beispielsweise entscheidender Szenen immer lückenhaft. Neben dem historischen Kontext der Ereignisgeschichte bedarf es zur Einordnung der Filme auch immer eines filmhistorischen Kontext, der teilweise – auch aufgrund der begrenzten Literaturgrundlage – nur durch weitere Filmlektüre erschlossen werden kann. Diese wenigen Beispiele zeigen bereits auf, wie zeitaufwendig der Umgang mit Spielfilmen in den Geschichtswissenschaften sein kann.

Dass er trotzdem lohnt, haben schon die wenigen punktuellen Analysen der Teilnehmer*innen im Seminar gezeigt. Die Filme des Kalten Kriegs sind schließlich mehr als nur Nacherzählungen historischer Ereignisse: Sie sind Projektionen von Hoffnungen und Ängsten, sie erschaffen Helden und generieren Feindbilder. Sie besitzen eine ganz eigene Wirkmächtigkeit. Sie sind schließlich aber auch Ausdruck des Geschichtsbewusstseins und Teil der Geschichtskultur und sollten immer auch unter diesen Vorzeichen betrachtet werden. Häufig erzählen sie mehr über die Zeit, in der sie entstanden sind, als über die Zeit, von der sie erzählen. Wenn Steven Spielberg im Jahr 2017 *The Post* (USA) dreht, dann geht es ihm in Zeiten von alternativen Fakten, Fake News und Geheimdienstskandalen nicht so sehr darum, die Geschehnisse rund um die Veröffentlichung der Pentagon-Papiere im Jahr 1971 neu zu erzählen. Er inszeniert vielmehr eine kritische Reflexion über die Situation der gegenwärtigen Presse(-freiheit). Bis in die Gegenwart hinein ist der Kalte Krieg ein auf der Kinoleinwand heftig umkämpfter Gegenstand.

4. Literatur

Anderson, Mark (2006): Mobilizing *Gojira*: Mourning Modernity as Monstrosity, in: William M. Tsutsui/Michiko Ito (Hrsg.), *In Godzilla's® Footsteps. Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, S. 21–40.

Brunner, Philipp/Ansgar Schlichter (2012): *Kalter Krieg*, in: Lexikon der Filmbegriffe, [online] <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5427> [20.07.2018].

Buttgereit, Jörg (2011): *Monster aus dem Meer. Wie das japanische Kino die aktuelle Katastrophe vorwegnahm*, in: Die Zeit, 17.3.2011.

Greiner, Bernd (2010): *Kalter Krieg und »Cold War Studies«*, Version 1.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte, [online], https://docupedia.de/zg/Cold_War_Studies [20.07.2018].

Korte, Helmut (2010): *Einführung in die Systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch*, Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Lindenberger, Thomas (2005): Kalter Krieg im deutschen und französischen Film der 1950er Jahre, in: Hélène Miard-Delacroix/Rainer Hudemann (Hrsg.), *Wandel und Integration. Deutsch-französische Annäherung der fünfziger Jahre*, München: R. Oldenbourg Verlag, S. 345–360.

Nanz, Tobias/Johannes Pause (2013): Das Udenkbare filmen, in: dies. (Hrsg.), *Das Udenkbare filmen. Atomkrieg im Kino*, Bielefeld: transcript Verlag, S. 7–24.

Sonntag, Susan (2009): Die Katastrophenphantasie [1965], in: dies., *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, S. 279–298.

Stöver, Bernd (2007): *Der Kalte Krieg 1947–1991. Geschichte eines radikalen Zeitalters*, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Yomota, Inuhiko (2007): *Im Reich der Sinne. 100 Jahre Japanischer Film*, Frankfurt am Main/Basel: Stroemfeld Verlag.